NEWS RELEASE 報道関係者各位

2022年9月13日
MMDLabo株式会社

モバイルゲームユーザーの日米比較調査

新型コロナウイルスの影響でモバイルゲームの利用頻度が増えたのは、日本が27.4%、アメリカが60.5%

モバイルゲームの課金経験者は日本が41.4%、アメリカが72.7%

https://mmdlabo.jp/investigation/detail_2113.html

MMDLabo株式会社（東京都港区、代表取締役：吉本浩司）が運営するMMD研究所は、株式会社アンビション（東京都豊島区、代表取締役：福島公則）と共同で、予備調査では15歳～59歳の男女、本調査では直近1年にモバイルゲームで遊んだ人を対象に「モバイルゲームユーザーの日米比較調査」を実施いたしました。調査結果は以下のとおりです。
※日本在住者（以下、日本）は2022年8月3日から8月7日の期間で予備調査1,020人、本調査580人に、アメリカ在住者（以下、アメリカ）は2022年8月10日から8月17日の期間で、予備調査718人、本調査567人に実施しています。

【調査結果サマリー】

- **モバイルゲームを直近1年でプレイした人は日本が60.1%、アメリカが85.5%**
  使用デバイスは日本／アメリカともに「スマートフォン」

- **新型コロナウイルスの影響でモバイルゲームの利用頻度が増えたのは日本が27.4%、アメリカが60.5%**
  モバイルゲームの利用頻度は日本／アメリカともに「ほぼ毎日」
  1回のモバイルゲーム時間は日本が「30分程度」、アメリカが「1時間程度」

- **遊んでいるモバイルゲーム数、日本は「2個」、アメリカは「10個以上」**
  遊んでいるゲームのジャンルはどちらも「パズル」が最多

- **モバイルゲームの課金経験、日本は41.4%、アメリカは72.7%**
  月の課金平均額は日本／アメリカともに「500円未満」

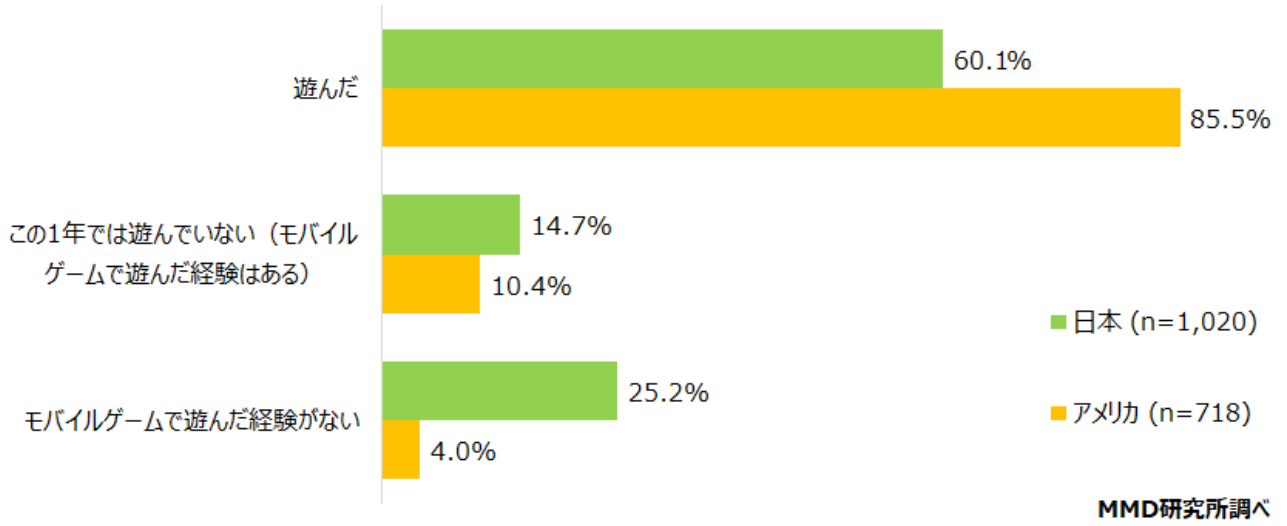
- **自国発以外のゲームを利用したことがあるのは日本が18.5%、アメリカが33.8%**
  アメリカの29.0%が日本のゲームをやってみたいと回答

NEWS RELEASE 報道関係者各位

■ モバイルゲームを直近1年でプレイした人は日本が60.1%、アメリカが85.5%
使用デバイスは日本／アメリカともに「スマートフォン」

日本の15歳～59歳の男女1,020人とアメリカの15歳～59歳の男女718人を対象に、直近1年以内にモバイルゲームで遊んだかを聞いたところ、「遊んだ」が日本（n=1,020）は60.1%、アメリカ（n=718）は85.5%となった。

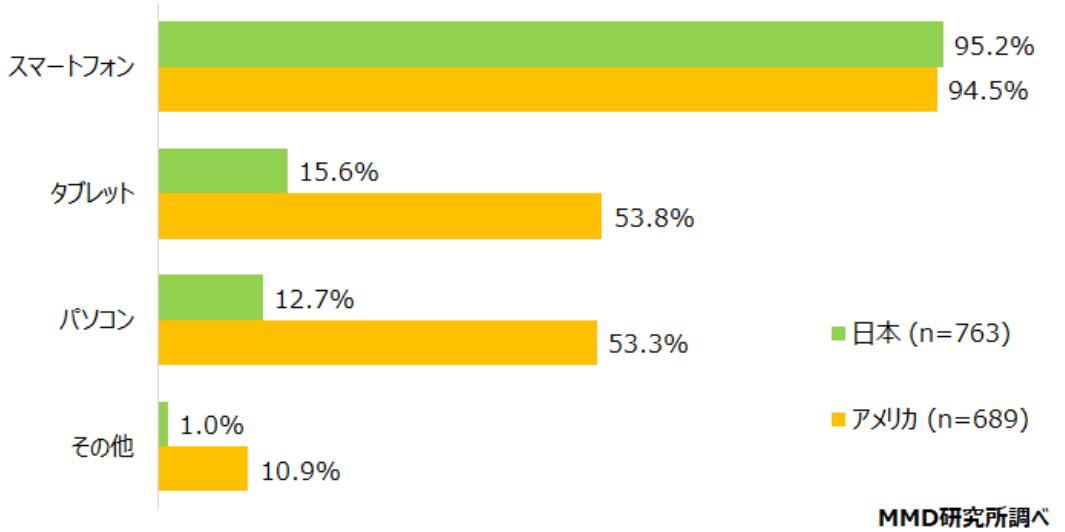
● **この1年でモバイルゲームで遊んだか ※国別**



MMD研究所調べ

次に、モバイルゲームで遊んだことがある日本の763人とアメリカの689人を対象に、モバイルゲームで遊ぶときに使用する端末を聞いたところ（複数回答可）、日本（n=763）は「スマートフォン」が95.2%と最も多く、次いで「タブレット」が15.6%、「パソコン」が12.7%となり、アメリカ（n=689）は「スマートフォン」が94.5%と最も多く、次いで「タブレット」が53.8%、「パソコン」が53.3%となった。

● **モバイルゲームで遊ぶときに使用する端末 ※国別**



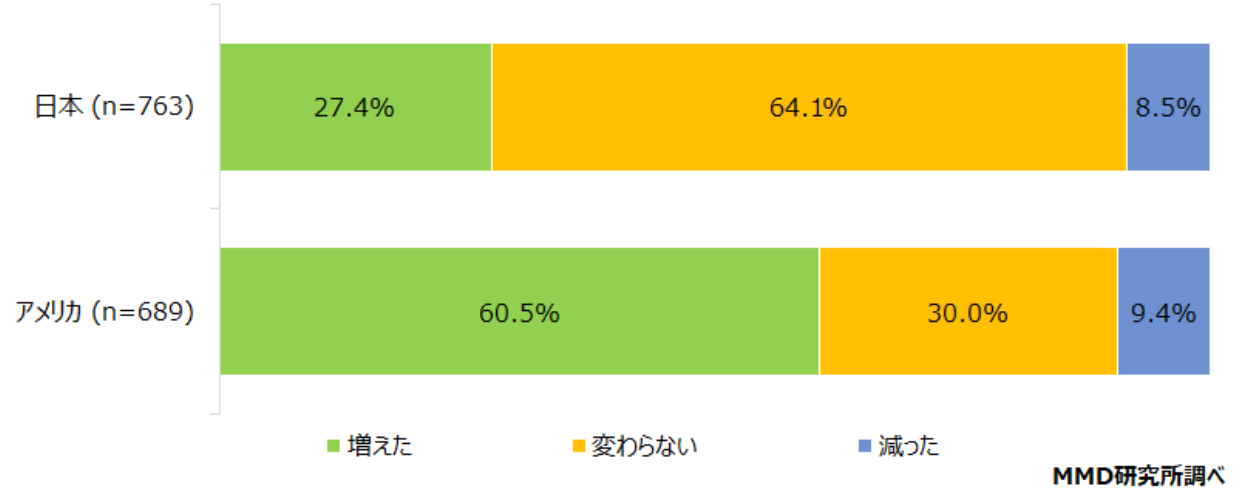
MMD研究所調べ

NEWS RELEASE 報道関係者各位

■ 新型コロナウイルスの影響でモバイルゲームの利用頻度が増えたのは日本が27.4%、アメリカが60.5%
モバイルゲームの利用頻度は日本／アメリカともに「ほぼ毎日」
1回のモバイルゲーム時間は日本が「30分程度」、アメリカが「1時間程度」

モバイルゲームで遊んだことがある日本の763人とアメリカの689人を対象に、新型コロナウイルス流行前後でのモバイルゲーム利用頻度の変化を聞いたところ、「増えた」が日本（n=763）は27.4%、アメリカ（n=689）は60.5%となった。

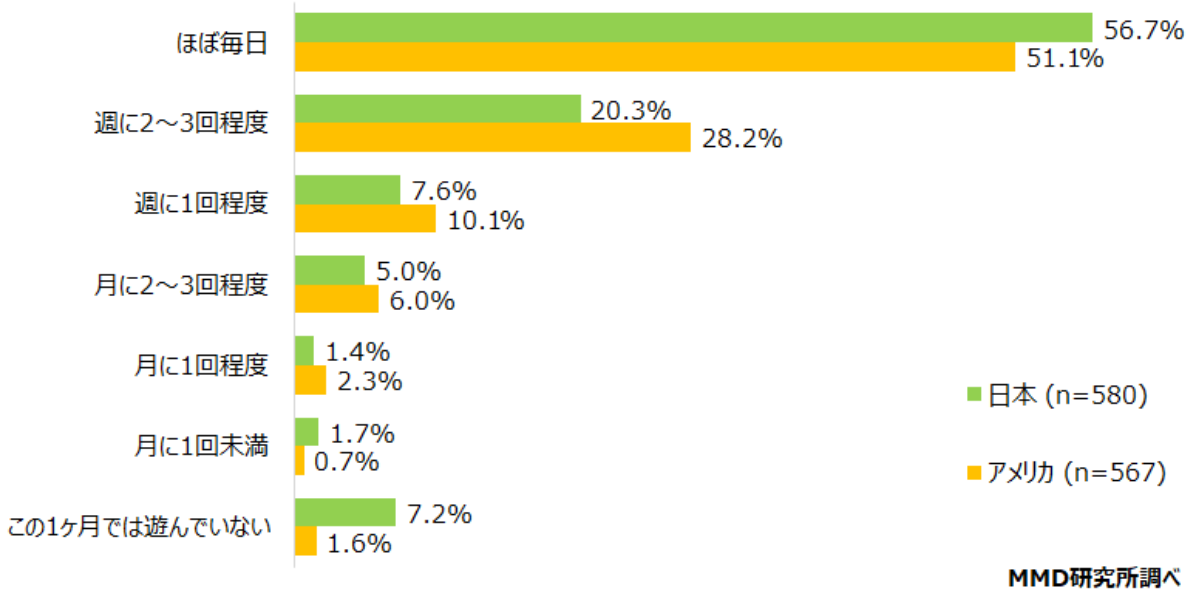
● **新型コロナウイルス流行前後のモバイルゲームの利用頻度 ※国別**



MMD研究所調べ

次に、予備調査から直近1年以内にモバイルゲームで遊んだ日本の580人とアメリカの567人を抽出し、直近1ヶ月のモバイルゲームで遊ぶ頻度を聞いたところ、日本（n=580）が56.7%、アメリカ（n=567）が51.1%でともに「ほぼ毎日」が最も多い結果となった。

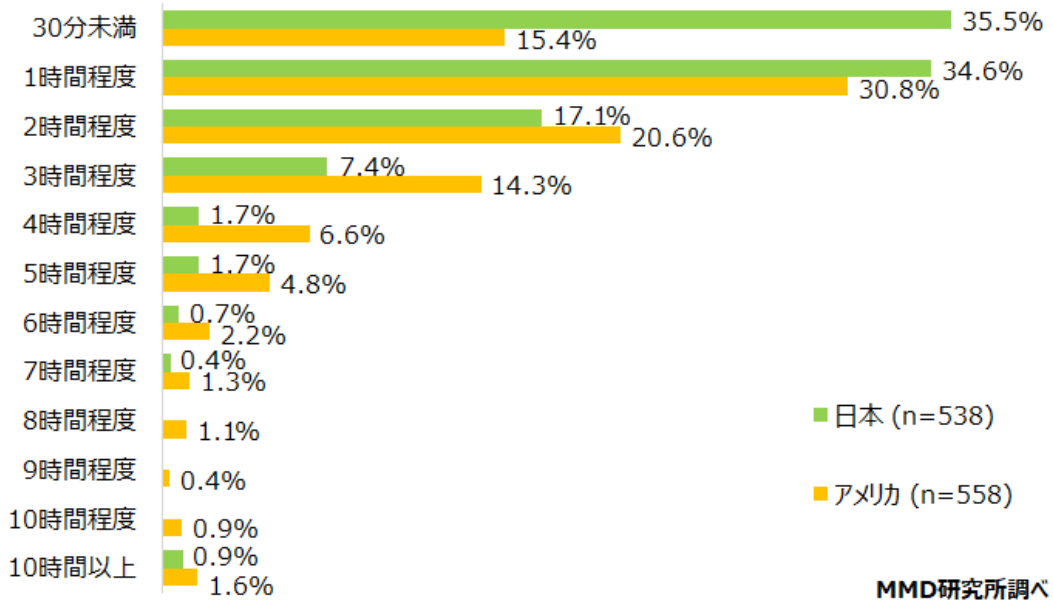
● **1ヶ月のモバイルゲームで遊ぶ頻度 ※国別**



MMD研究所調べ

次に、直近1ヶ月にモバイルゲームで遊んだ日本の538人とアメリカの558人を対象に、モバイルゲームで遊ぶ1回の平均時間を聞いたところ、日本（n=538）は「30分未満」が35.5%と最も多く、次いで「1時間程度」が34.6%、「2時間程度」が17.1%となった。アメリカ（n=558）は「1時間程度」が30.8%と最も多く、次いで「2時間程度」が20.6%、「30分未満」が15.4%となった。

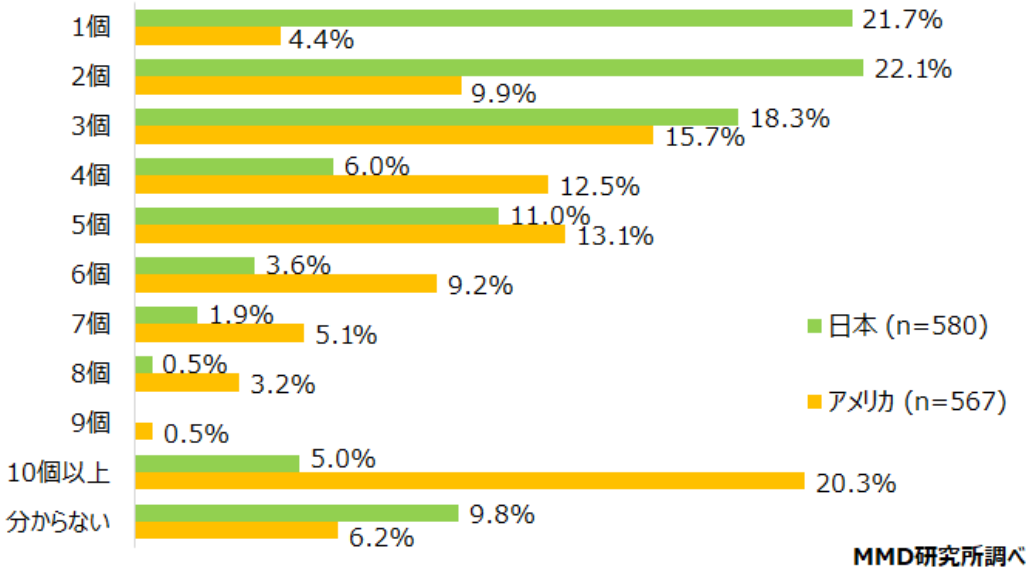
● **モバイルゲームで遊ぶ1回の平均時間 ※国別**



■ 遊んでいるモバイルゲーム数、日本は「2個」、アメリカは「10個以上」
遊んでいるゲームのジャンルはどちらも「パズル」が最多

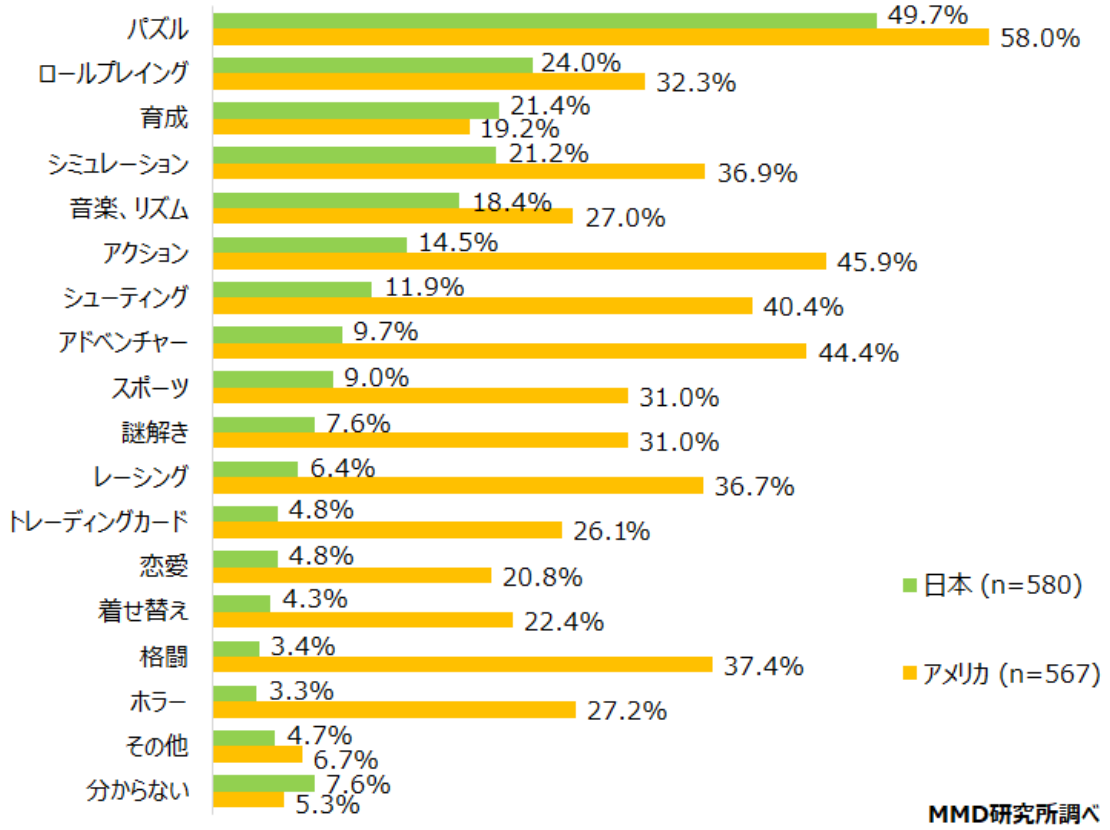
直近1年以内にモバイルゲームで遊んだ日本の580人とアメリカの567人に、直近1年で遊んだモバイルゲームの数を聞いたところ、日本（n=580）は「2個」が22.1%と最も多く、次いで「1個」が21.7%、「3個」が18.3%となった。アメリカ（n=567）は「10個以上」が20.3%と最も多く、次いで「3個」が15.7%、「5個」が13.1%となった。

● **直近1年で遊んだモバイルゲームの数 ※国別**



続いて、直近1年で遊んだモバイルゲームのジャンルを聞いたところ（複数回答可）、日本（n=580）は「パズル」が49.7%と最も多く、次いで「ロールプレイング」が24.0%、「育成」が21.4%となった。アメリカ（n=567）は「パズル」が58.0%と最も多く、次いで「アクション」が45.9%、「アドベンチャー」が44.4%となった。

● 直近1年で遊んだモバイルゲームのジャンル ※国別

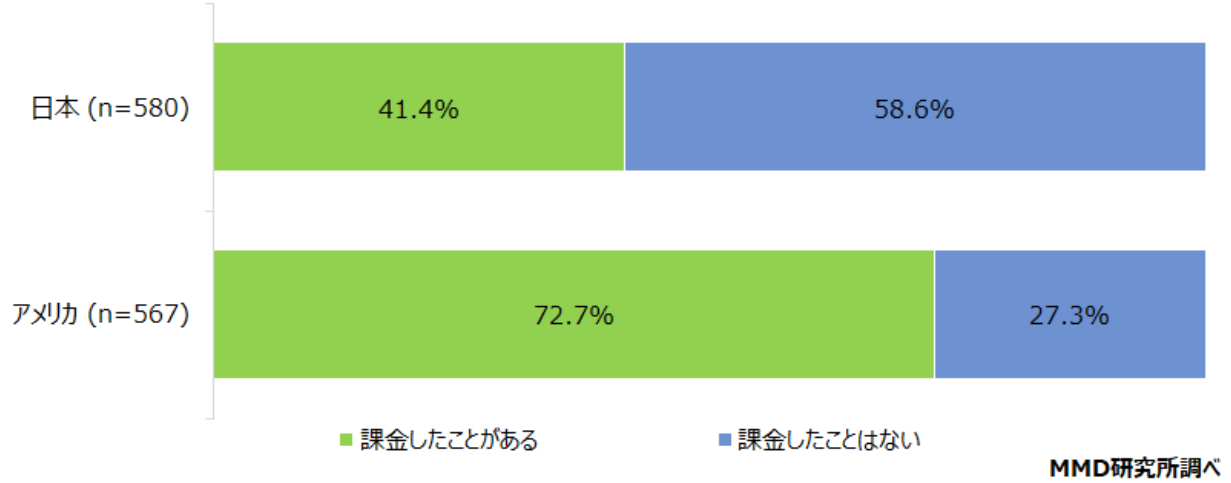


MMD研究所調べ

■ モバイルゲームの課金経験、日本は41.4%、アメリカは72.7%
月の課金平均額は日本／アメリカともに「500円未満」

直近1年以内にモバイルゲームで遊んだ日本の580人とアメリカの567人に、モバイルゲームでの課金経験を聞いたところ、「課金したことがある」と回答した人は日本（n=580）が41.4%、アメリカ（n=567）が72.7%となった。

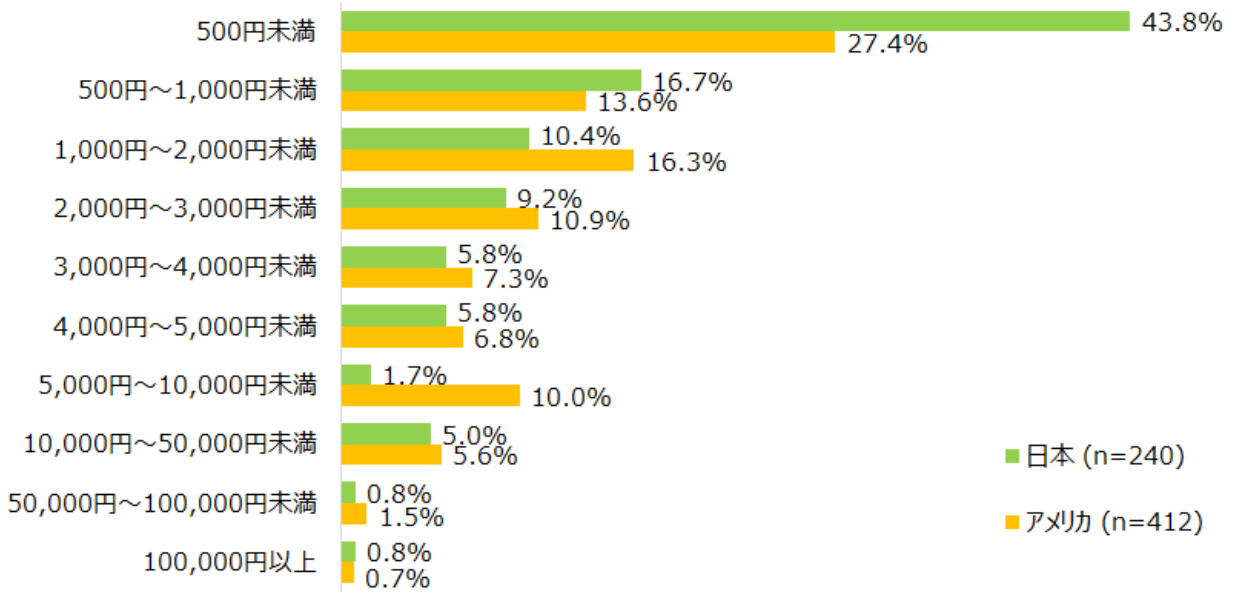
● モバイルゲームでの課金経験 ※国別



MMD研究所調べ

次に、モバイルゲームで課金したことがある日本の240人とアメリカの412人を対象に、1ヶ月あたりのモバイルゲームへの平均課金額を聞いたところ、日本（n=240）は「500円未満」が43.8%と最も多く、次いで「500円～1,000円未満」が16.7%、「1,000円～2,000円未満」が10.4%となり、アメリカ（n=412）は「500円未満」が27.4%と最も多く、次いで「1,000円～2,000円未満」が16.3%、「500円～1,000円未満」が13.6%となった。

● **1ヶ月あたりのモバイルゲームへの平均課金額 ※国別**



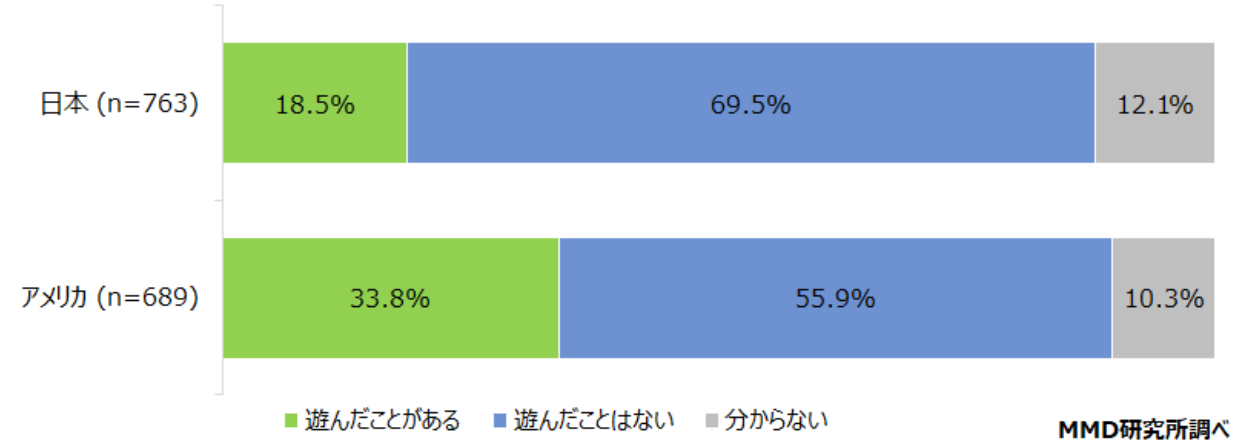
※アメリカの金額に関しては、8月10日～17日の日本円のレートです。

MMD研究所調べ

■ 自国発以外のゲームを利用したことがあるのは日本が18.5%、アメリカが33.8%　アメリカの29.0%が日本のゲームをやってみたいと回答

モバイルゲームで遊んだことがある日本の763人とアメリカの689人を対象に、自国発以外のモバイルゲームで遊んだ経験はあるかを聞いたところ、「遊んだことがある」は日本（n=763）が18.5%、アメリカ（n=689）が33.8%となった。

● **自国発以外のモバイルゲームで遊んだ経験 ※国別**

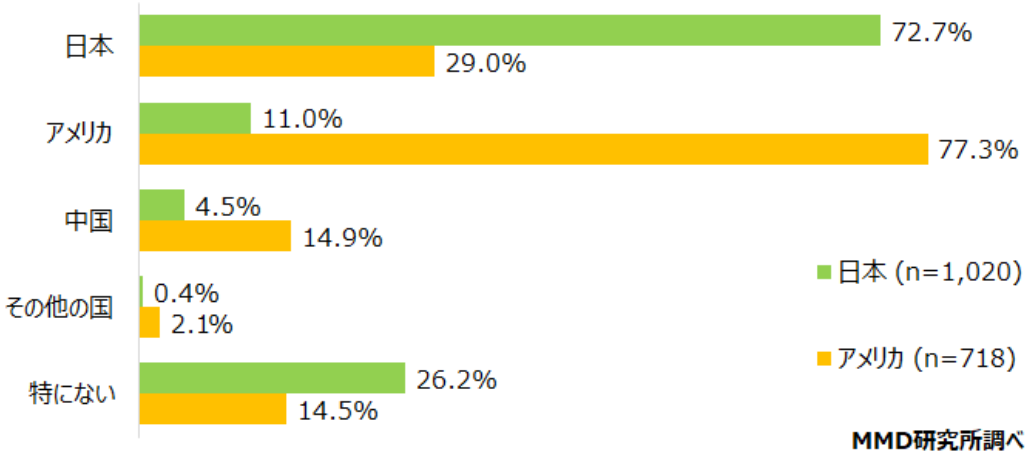


MMD研究所調べ

NEWS RELEASE 報道関係者各位

次に、日本の15歳～59歳の男女1,020人とアメリカの15歳～59歳の男女718人を対象にどの国のモバイルゲームで遊んでみたいかを聞いたところ（複数回答可）、日本（n=1,020）は「日本」が72.7%、次いで「アメリカ」が11.0%、「中国」が4.5%となり、アメリカ（n=718）は「アメリカ」が77.3%、次いで「日本」が29.0%、「中国」が14.9%となった。
自国以外で見ると、日本は「アメリカ」が最も多く、アメリカは「日本」が最も多い結果となった。

● どの国のモバイルゲームを遊んでみたいか※国別



※本調査レポートは小数点以下任意の桁を四捨五入して表記しているため、積み上げ計算すると誤差がでる場合があります。
※回答者の属性は会員登録後に無料レポートよりご確認いただけます。

【アプリゲームの北米進出セミナーのご案内】
国内ゲームアプリをアメリカや中国など海外展開を目指すゲームデベロッパーに向けて、海外展開している株式会社アンビションと特別セミナーを10月18日（火）に開催します。
当日は両社で実施した日米のゲームユーザーの最新調査データを比較しながら、アメリカや中国のアプリゲーム進出や支援をしているアンビションから成功・失敗事例を交えてお話をさせていただきます。

主催：アンビション、MMD研究所
日時：10月18日（火）15：00～16：30
会場：都内セミナールーム
費用：無料
詳細：https://mmdlabo.jp/seminar/detail_2117.html

【調査概要】
「モバイルゲームユーザーの日米比較調査」
調査期間：日本　2022年8月3日～8月7日
　　アメリカ　2022年8月10日～8月17日

有効回答：日本　＜予備調査＞1,020人＜本調査＞580人
　　アメリカ　＜予備調査＞718人＜本調査＞567人
調査方法：インターネット調査
調査対象：＜予備調査＞15歳～59歳の男女
　　＜本調査＞直近1年にモバイルゲームで遊んだ人
設問数　：＜予備調査＞13問＜本調査＞15問

【今回調査した全設問】

＜予備調査＞

SC1　あなたはこの1年間で、モバイルゲームで遊びましたか？
SC2　あなたがモバイルゲームで遊ぶときに使用する端末として、当てはまるものを全て教えてください。その中から、メインで使用する端末をひとつ教えてください。
SC3　あなたが現在利用しているスマートフォン端末を教えてください。
SC4　あなたは今までに、どの国のモバイルゲームで遊んだことがありますか？該当国として当てはまるものを全て教えてください。
SC5　あなたはなぜ、前問でお答えいただいた「SC10回答選択肢表示」のモバイルゲームで遊んだのですか？理由を教えてください。
SC6　あなたは今後、どの国のモバイルゲームを遊びたいですか？当てはまる国を全て教えてください。
SC7　あなたはなぜ、前問で回答した国のモバイルゲームで遊びたいのですか？理由を教えてください。
SC8　以下の国のモバイルゲームのイメージとして、当てはまるものを全て教えてください。
SC9　あなたがモバイルゲームで遊ぼうと思ったきっかけとして、当てはまるものを全て教えてください。
SC10　あなたがモバイルゲームを選ぶ際、重視することとして当てはまるものを全て教えてください。
SC11　あなたがモバイルゲームで遊んでいて感じる満足度として当てはまるものをそれぞれ教えてください。
SC12　あなたがモバイルゲームに期待することとして当てはまるものを全て教えてください。
SC13　あなたは、新型コロナウイルス流行前後でモバイルゲームの利用頻度は変わりましたか？

＜本調査＞

Q1　あなたはこの1年で、何個のモバイルゲームで遊びましたか？
Q2　あなたがこの1年間で遊んだモバイルゲームのジャンルとして、当てはまるものを全て教えてください。そのうち、最も遊んだモバイルゲームのジャンルをひとつ教えてください。
Q3　あなたがこの1年間で遊んだモバイルゲームの内容として、当てはまるものを全て教えてください。
Q4　あなたが最も好きなモバイルゲームの内容として、当てはまるものをひとつ教えてください。
Q5　あなたが「Q4回答選択肢表示」のモバイルゲームを最も好きな理由を教えてください。
Q6　あなたは1ヶ月でどれくらいの頻度でモバイルゲームで遊んでいますか？
Q7　あなたはモバイルゲームで遊ぶとき、どれくらいの時間遊びますか？
Q8　あなたはどのような場所でモバイルゲームで遊びますか？当てはまる場所を全て教えてください。また、そのうちモバイルゲームで最もよく遊ぶ場所をひとつ教えてください。
Q9　あなたは、モバイルゲームで遊んでいて課金をしたことがありますか？ある方は、1ヶ月あたりの平均課金額を教えてく

ださい。

Q10 あなたは、なぜモバイルゲームで遊んでいて課金をしたのですか？理由を教えてください。

Q11 あなたはモバイルゲームの関連サービス（グッズ、イベントなど）を購入・利用したことがありますか？購入・利用したことがあるサービスとして当てはまるものを全て教えてください。

Q12 あなたは、興味のあるモバイルゲームを新しくインストールしたいとき、すでにインストールしてあるモバイルゲームを端末から削除しますか？また、削除するとしたら、どのジャンルのモバイルゲームを削除しますか？当てはまるものを全て教えてください。

Q13 あなたは今まで、モバイルゲームに対して飽きたことはありますか？ある方は、飽きた理由として当てはまるものを全て教えてください。

Q14 あなたがモバイルゲームを知る場所として当てはまるものを全て教えてください。

Q15 あなたはモバイルゲームを周囲の人におすすめしたり、サイトやSNSにおすすめレビューを投稿したりしたことがありますか？当てはまるものを全て教えてください。また、なぜおすすめしたのか理由も併せて教えてください。

MMD研究所
MOBILE MARKETING DATA LABO.
配信元：MMD研究所 https://mmdlabo.jp/
担当者：伊藤
連絡先：03-6451-4414／info@mmdlabo.jp